

Model Pembelajaran *Edutainment* Melalui Media Gambar 3 Dimensi dalam Mengembangkan Konten Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Curahdami Bondowoso

Zakiah BZ¹, Firdausiyah²

¹ Universitas Nurul Jadid; Indonesia; zakiahbz@unuja.ac.id

² Universitas Nurul Jadid; Indonesia; firdausiyah523@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Edutainment Learning Model; 3-Dimensional Image Media, Learning Content

Article history:

Received 2023-08-22

Revised 2023-11-17

Accepted 2023-12-24

ABSTRACT

The main objective of this study was to determine the effectiveness of edutainment learning utilizing 3-dimensional imagery as a medium for educational content creation at MI Darul Ulum Curahdami Bondowoso. Using a qualitative approach with a specially selected phenomenological design, this research targeted key stakeholders, including the principal, the fifth grade teacher, and a group of 10 MI Darul Ulum students. The methodological arsenal consisted of interview sessions, careful observation, and systematic documentation. The researcher found that the edutainment learning model, seamlessly integrated with 3-dimensional imagery for content development, has a great ability to foster a stimulating and enjoyable learning environment, especially in the field of early childhood education. This phenomenon was closely related to the high enthusiasm that students show when encountering visually appealing and captivating images during the learning process. The study underscores implications that require ongoing guidance and evaluative action by educators. This is important to understand the nuances of the dynamics edutainment learning model implemented and measuring the tangible improvements in the students' overall learning experience.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Zakiah BZ

Universitas Nurul Jadid; Indonesia; zakiahbz@unuja.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dari kehidupan manusia (Fathoni, 2020). Salah satu elemen penting dalam evolusi pendidikan dan sistem pendidikan di Indonesia adalah seruan untuk meningkatkan kreativitas dan profesionalisme seluruh lapisan masyarakat dalam memajukan bidang pendidikan (Moh. Fachri, Abd. Hamid Wahid, Hasan Baharun, 2020). Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk menjadikan siswa berguna selamanya. Baik untuk Masyarakat, budaya apalagi agama. Melalui kegiatan belajar mengajar, bimbingan dan segala sesuatu

yang dapat menambah ilmu (Masruroh, 2023). Belajar sebagai proses yang rumit, melampaui dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik, terus-menerus membentuk kembali perilaku sepanjang hidup seseorang. Metamorfosis ini difasilitasi oleh penggabungan strategis media pembelajaran dengan penekanan tematik.

Dalam konteks abad ke-21, metodologi penting melibatkan integrasi model *edutainment*. *Edutainment*, perpaduan antara 'edukasi' dan 'hiburan', berarti pendekatan pendidikan yang memadukan pembelajaran dengan kenikmatan yang berasal dari hiburan. Dari sudut pandang linguistik, *edutainment* diartikan sebagai suatu bentuk pendidikan yang tidak hanya memberi informasi tetapi juga melibatkan, menjadikan pengalaman belajar secara *inheren* menyenangkan. Model pembelajaran ini lebih berperan secara psikologis berupa perasaan nyaman dan aman kepada siswa dalam proses pembelajaran. Sebab model pembelajaran ini dapat membantu siswa menyerap dan mengembangkan seluruh informasi dalam materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan (Mitasari, 2018).

Fenomena dilapangan yang dihadapi dan ditemui oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar siswa khususnya di MI Darul Ulum Curahdami Bondowoso yaitu: siswa kurang mendapatkan fasilitas dan media pembelajaran yang memadai sehingga pembelajaran diberikan guru kurang menarik dan dan memotivasi siswa untuk belajar secara optimal. Fakta yang terjadi dilapangan menunjukkan siswa kurang konsentrasi terhadap pembelajaran, mereka bahkan acuh tak acuh terhadap guru, para siswa dan siswi lebih memilih berbicara dengan teman sebangkunya, membuat kegaduhan di dalam kelas, dll. Sikap yang ditunjukkan oleh anak-anak tersebut disebabkan karena pembelajarannya tidak menarik perhatian siswa atau mendorongnya untuk fokus belajar.

Untuk mengatasi tantangan di MI Darul Ulum Curahdami, Bondowoso, para guru fokus pada peningkatan konsentrasi belajar siswa. Tujuan MI Darul Ulum adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik melalui penggunaan gambar visual tiga dimensi, yang telah diidentifikasi sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan fokus belajar siswa. Media visual tiga dimensi sering digunakan dalam proses pembelajaran (Rahayu, 2022).

Untuk mencapai hal ini, sekolah menggunakan metode pengajaran yang menghibur, termasuk humor, permainan, dan demonstrasi. *Edutainment*, yang menggabungkan konten pendidikan dengan hiburan, digunakan untuk membuat pembelajaran menyenangkan dalam konteks kelas. Menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan memerlukan sarana dan prasarana yang mendukung, seperti alat dan media, seperti yang ditekankan oleh (Shodiqin, 2016).

Media pembelajaran yang terdiri dari alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam pendidikan memegang peranan yang sangat penting. Dalam pemilihan media pembelajaran yang menyenangkan, yang diutamakan adalah media visual, dengan penekanan khusus pada gambar tiga dimensi. Pendekatan kontekstual dengan memanfaatkan gambar tiga dimensi ini dinilai cocok dan selaras dengan kebutuhan siswa. Sifat tiga dimensi media ini mengatasi keterbatasan spasial dan temporal, sehingga mudah dibawa ke dalam kelas. Selain itu, media tiga dimensi bersifat konkrit dan berfungsi sebagai sumber belajar siswa, menarik perhatian karena representasi realistiknya (Yelvita, 2022). Selain itu, ini membantu siswa dalam mengingat materi dari buku teks dan memfasilitasi bahasa, seni, dan ekspresi kreatif. Intinya, gambar tiga dimensi memperluas pengetahuan dan pengalaman siswa sehingga membuat proses pembelajaran lebih berkesan (Utami, 2020).

Bersamaan dengan penelitian ini, peneliti juga mengevaluasi beberapa penelitian sebelumnya yang menganalisis penggunaan media gambar pada anak usia dini. Misalnya, pada peneliti Safitri (2021) telah membandingkan pembelajaran menggunakan media hologram 3D 26,58% lebih baik dibandingkan anak yang menggunakan media gambar. Kemudian penelitian Lestari et al., (2023) Media poster dapat memberikan kemampuan baru untuk menumbuhkan imajinasi siswa sebagai pendekatan pembelajaran dan merujuk pada tercapainya tujuan pembelajaran, serta memperhatikan fasilitas pendukung dan lingkungan sekitar. Sementara penelitian Aziezah, (2022) menyatakan bahwa media gambar seri selain murah dan mudah didapat juga dapat menghasilkan obyek secara konkrit sehingga dapat merangsang dan menimbulkan daya kreasi siswa.

Beberapa peneliti tersebut berfokus ke pada penggunaan media visual pada siswa. Media gambar 3 dimensi adalah media visual yang sederhana namun memudahkan pembelajaran siswa. Media gambar 3 dimensi merupakan media visual yang hanya dilihat saja tidak mengandung unsur suara atau audio (Yelvita, 2022). Informasi yang disampaikan guru melalui gambar lebih detail dan mudah dipahami. Melalui pendekatan ini pembelajaran yang harus dilakukan oleh MI Darul Ulum, yaitu menciptakan alat permainan edukatif seperti media gambar, agar mampu meningkatkan semangat belajar siswa dalam segala bidang perkembangan, termasuk kognitif. Karena pentingnya pembelajaran *edutainment*, maka guru MI di Darul Ulum berusaha memanfaatkan barang-barang bekas untuk mendesain konten pembelajaran agar lebih menarik dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan siswa, pendekatan yang digunakan adalah pembelajaran *edutainment* berbasis media gambar 3 dimensi agar dapat menghidupkan suasana pembelajaran didalam kelas dan bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Eksplorasi inovatif *edutainment* melalui citra tiga dimensi dalam bidang pendidikan anak usia dini menonjol sebagai aspek yang khas dan inovatif dari penelitian ini. Para pendidik, dalam upaya penuh dedikasinya, tertarik untuk menata lingkungan pembelajaran yang menonjolkan *edutainment*, memanfaatkan pengembangan konten pembelajaran yang dibuat dari bahan-bahan bekas dan teknologi mutakhir. Berakar pada metodologi terapan ini, evaluasi media visual tiga dimensi mengambil peran transformatif dalam domain pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (MI). Signifikansinya terletak pada kemampuan media visual tiga dimensi, sebagai komponen pendidikan yang integral, untuk memfasilitasi pemahaman mendalam siswa terhadap objek dunia nyata, sehingga meningkatkan tingkat konsentrasi mereka selama proses pembelajaran di lingkungan sekolah. Korelasi inherennya jelas: peningkatan konsentrasi selalu mengarah pada peningkatan kinerja akademik siswa secara keseluruhan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, khususnya menganut prinsip fenomenologi. Fenomenologi, sebagai kerangka filosofis, mencakup proses pemikiran yang sistematis dan teliti yang dirancang untuk memperoleh wawasan baru atau lebih menyempurnakan pengetahuan yang sudah ada. Dalam konteks penelitian ini, tujuan utamanya adalah menganalisis dan memahami secara cermat model pembelajaran *edutainment* yang difasilitasi melalui pemanfaatan citra tiga dimensi dalam pengembangan konten pendidikan. Fokus penelitian melampaui pembelajaran di kelas konvensional, mencakup eksplorasi komprehensif berbagai kegiatan skolastik.

Lokus penyelidikan ini adalah MI Darul Ulum yang terletak di Bondowoso, Kecamatan Curahdami. Partisipan dalam penelitian ini mencakup pemangku kepentingan utama seperti kepala sekolah, sepuluh siswa, dan guru kelas lima di MI Darul Ulum. Triangulasi metode pengumpulan data merupakan ciri yang menonjol, yang menggabungkan teknik observasi, wawancara mendalam yang ditandai dengan dialog bermakna, dan dokumentasi yang cermat. Proses wawancara dirancang secara rumit untuk memperoleh informasi langsung dari sumber primer, mendorong pertukaran pertanyaan dan tanggapan yang dinamis untuk menjelaskan berbagai aspek subjek penelitian.

Peneliti kemudian menganalisis sebagian informasi tersebut dengan cara bertahap, di mulai dengan memaparkan seluruh informasi yang ada, dilanjutkan dengan mereduksi informasi tersebut, yang mengacu pada judul penelitian yang diangkat dan di akhiri dengan kesimpulan, peneliti menarik kesimpulan dari langkah-langkah yang diambil dan memverifikasinya. Kesimpulan diambil dengan cara memeriksa data sehingga dapat menjelaskan temuan penelitian secara menyeluruh.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *edutainment* melalui 3 dimensi dalam konten pembelajaran di MI Darul Ulum tercermin dalam kegiatan inti. Kegiatan inti yang dilakukan oleh guru kelas 5 sebelum memasuki materi yang akan dipelajari guru terlebih dahulu menyiapkan semua siswa

untuk berdoa bersama, pada kegiatan inti ini guru mereview pembelajaran sebelumnya agar siswa mengingat kembali materi yang telah diajarkan. Guru melanjutkan materi atau pembahasan yang akan dibahas. Agar siswa tidak jenuh dengan materi yang akan disampaikan guru mempunyai strategi. Berikut adalah beberapa strategi guru dalam konten pembelajaran.

Model Pembelajaran *Edutainment* Menggunakan Media Gambar Tiga Dimensi di MI Darul Ulum

Model *edutainment* melalui 3 dimensi telah diterapkan oleh guru kelas 5 di MI Darul Ulum. Hal ini untuk memperkuat ingatan dan memahami materi dengan suatu benda pada tema tertentu. Model pembelajaran *edutainment* telah diterapkan di MI Darul Ulum selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan adanya *edutainment* menggunakan media 3 dimensi siswa tidak lagi bosan dalam mengikuti pembelajaran, pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Namun dari kegiatan belajar dengan menggunakan *edutainment*, terdapat faktor penghambat dalam proses pembelajaran yakni: kurang mendapatkan fasilitas dan media pembelajaran yang memadai. Dari faktor penghambat tersebut guru harus lebih kreatif dan inovatif. Dalam konteks *edutainment* melalui gambar 3 dimensi dalam konten pembelajaran pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan konsentrasi siswa dalam pemahaman isi materi.



Gambar 1. Pembelajaran *Edutainment*

Gambar di atas menampilkan kegiatan belajar mengajar, di mana guru kelas membuat beberapa kelompok dan menampilkan media 3 dimensi sesuai dengan materi yang akan disampaikan, dengan model pembelajaran *edutainment*. Model pembelajaran ini menjadi pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pada siswa, pembelajaran terjadi melalui bermain sambil belajar. Ketika pembelajaran yang menyenangkan dilakukan dengan bermain sambil belajar dapat memperbaiki segala perkembangan. Melalui bermain siswa dapat menemukan hal baru dan memperkuat apa yang sudah mereka ketahui melalui ekspresi dan eksplorasi, serta mereka dapat mengekspresikan identitas, imajinasi, dan aktivisme mereka (Baharun et al., 2020).

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media gambar 3 dimensi merupakan pengganti dalam penyampaian materi di MI Darul Ulum, dengan media 3 dimensi siswa dapat meningkatkan kemampuan dalam memahami materi ips guru memaparkan media 3 dimensi dengan menggunakan globe pada tema komponen peta dan fungsinya, dengan adanya media 3 dimensi berbentuk globe ini siswa kelas 5 yang awalnya kurang aktif dalam belajar dan jarang memperhatikan guru, mereka menjadi aktif bertanya.

Media pembelajaran 3 dimensi dapat membantu siswa menjawab rasa ingin tahu terhadap lingkungan sekitar tanpa harus mengunjungi destinasi sebenarnya. Hal ini mungkin sulit dilakukan di dunia nyata. Pembelajaran 3 dimensi memberikan pembelajaran yang menarik dan dapat memperhatikan aspek estetika, rasional, psikologis, sesuai dengan model pembelajaran (Djuniadi, n.d.). Penggunaan media 3 dimensi memberikan manfaat yang sangat besar kepada peserta didik, Media gambar 3 dimensi ini memberikan impresi objek nyata, baik yang hidup maupun yang tidak.

Model pembelajaran sangat berguna untuk menyampaikan hakikat benda yang berbeda-beda, baik yang terlalu besar maupun yang terlalu kecil untuk dipahami siswa (Prabowo, 2019).

Pengembangan Konten Pembelajaran Melalui Model *Edutainment* Menggunakan Media Gambar 3 Dimensi

Pengembangan konten pembelajaran melalui gambar 3 dimensi di MI Darul Ulum guru kelas 5 berupaya memberikan pembelajaran dengan hiburan agar siswa di MI Darul Ulum khususnya kelas 5 bisa fokus kepada isi materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. MI Darul Ulum mempunyai kelemahan, siswa kurang mendapatkan fasilitas dan media pembelajaran.



Gambar 2. Siswa Belajar

Gambar di atas menunjukkan salah satu siswi kurang mendapatkan fasilitas berupa buku paket sehingga siswa kurang tertarik dalam belajar. Untuk mengatasi gambar diatas wali kelas 5 berupaya memberikan pembelajaran dengan menggunakan gambar 3 dimensi dalam konten pembelaran, biasanya wali kelas 5 ini membawa sebuah media 3 dimensi yang dibuat dari bubur kertas yang mirip dengan materi yang akan disampaikan didalam kelas.

Pembelajaran berlangsung sebagai proses yang dinamis dan dua arah, ditandai dengan pertukaran dan komunikasi interaktif antara pendidik dan siswa, yang bertindak sebagai sumber pengetahuan yang penting dalam lingkungan pembelajaran. Dinamika pendidikan yang rumit ini bercita-cita mewujudkan tujuan pembelajaran dengan efektivitas dan efisiensi yang optimal. Yang memperkuat interaksi pedagogis ini adalah integrasi media pembelajaran yang beragam, yang digunakan secara strategis untuk melibatkan siswa secara aktif, sehingga memperkuat prospek keberhasilan skolastik mereka. Yang paling patut diperhatikan adalah munculnya sistem berbasis konten pendidikan animasi, yang menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menawan, sehingga memfasilitasi peningkatan pemahaman dan penyerapan konten pendidikan yang bermakna (Mulyadi et al., 2022).

Filosofi pendidikan ini bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas dan produktivitas siswa, membekali mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk menavigasi dan mengatasi beragam tantangan dalam lingkungan belajar. Penekanannya tidak hanya terletak pada penyerapan informasi tetapi juga pada pengalaman belajar yang melibatkan dan partisipatif. Berdasarkan hasil penelitian, terbukti bahwa pengintegrasian model edutainment ke dalam kerangka pendidikan, khususnya pemanfaatan media visual 3 dimensi, terbukti berperan penting dalam membentuk lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa yang bersekolah di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum. Penggabungan grafis yang menarik secara visual berfungsi untuk menarik perhatian siswa, menumbuhkan minat yang tinggi dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran edutainment jika dilaksanakan secara bijak melalui alat peraga 3 dimensi akan

memberikan banyak manfaat. Hal ini melampaui keterlibatan di tingkat permukaan, mencakup peningkatan pemahaman, retensi, dan penerapan pengetahuan. Sifat mendalam dan dinamis dari pendekatan ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan (Muttaqin et al., 2019).

Model Pembelajaran *Edutainment*

Dalam wacana ilmiah Regita Nurvikasari dkk. (2022), gagasan model pembelajaran yang menyenangkan muncul sebagai pendekatan instrumental untuk menyampaikan pendidikan yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna, yang pada akhirnya terbukti efektif dalam mencapai tujuan pendidikan. Campuran pendidikan dan hiburan ini dalam bahasa sehari-hari disebut sebagai '*edutainment*', yang merupakan gabungan dari 'edukasi' dan 'hiburan'. Secara linguistik, *edutainment* melambangkan pengalaman pendidikan yang tidak hanya memberi informasi tetapi juga memikat dan menyenangkan. Dari sudut pandang terminologis, *edutainment* melambangkan pendekatan pedagogi yang dirancang dengan cermat untuk memadukan pendidikan dan kesenangan secara mulus, sehingga berpuncak pada pengalaman belajar yang menyenangkan (Shodiqin, 2016).

Edutainment berkembang sebagai perubahan paradigmatik dalam lanskap pembelajaran, yang menempatkan peserta didik pada episentrum narasi pendidikan. Filosofi ini sangat kontras dengan gagasan konvensional yang menyamakan siswa dengan kanvas kosong (*tabula rasa*), yang mengharuskan pendidik untuk mengisi dan menghiasi kekosongan kognitif. Di dalam domain strategi pembelajaran terdapat berbagai macam metodologi pengajaran, yang mencakup beragam metode, teknik, dan kerangka prosedural yang dirancang dengan cermat untuk memastikan siswa tidak hanya melintasi tetapi juga mengasimilasi puncak aktivitas pembelajaran ke dalam *repertoar* kognitif mereka.

Sesuai wawasan Saripudin & Faujiah (2018), lahirnya konsep *edutainment* berakar pada upaya menumbuhkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Asumsi yang mendasarinya beragam: *Pertama*, pemasukan emosi positif, seperti kegembiraan dan antusiasme, dianggap dapat mempercepat proses pembelajaran secara keseluruhan. *Kedua*, pengakuan dan pemanfaatan secara baik potensi penalaran dan emosional di kalangan siswa mempunyai potensi untuk memicu kemajuan tak terduga dalam prestasi akademis mereka. *Ketiga*, pendekatan pedagogi yang secara efektif memotivasi setiap peserta, menyesuaikan pengajaran agar selaras dengan gaya dan modalitas belajar individu, diteorikan akan menghasilkan hasil belajar yang optimal.

Sifat *dasar edutainment* terletak pada misinya untuk mengkalibrasi ulang keadaan peserta didik sesuai dengan esensi kemanusiaan yang melekat pada mereka. Ini berupaya untuk menegaskan bahwa setiap peserta memiliki potensi bawaan untuk pengembangan diri melalui perjalanan belajar. Selain itu, hal ini berfungsi sebagai katalisator motivasi, mendorong pelajar untuk memanfaatkan modalitas belajar unik mereka, sehingga mengubah mereka menjadi pembelajar seumur hidup yang mahir dan mandiri.

Individu yang secara efektif memanfaatkan kapasitas penalaran dan emosional kemungkinan besar akan menyaksikan terobosan tak terduga dalam pengalaman belajarnya. Dan pencapaian hasil belajar yang optimal bergantung pada motivasi yang tepat dan penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan mempertimbangkan gaya belajar unik setiap siswa. siswa yang bermotivasi baik dan menggunakan metode pembelajaran yang efektif dapat mengembangkan apresiasi terhadap gaya belajar yang beragam, yang pada akhirnya akan menghasilkan prestasi belajar yang optimal bagi seluruh siswa (Saripudin & Faujiah, 2018).

Berdasarkan ketiga asumsi di atas muncullah pengertian *edutainment*. Konsep ini dirancang dengan tujuan memfasilitasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan menjalani proses pembelajaran di tengah suasana kegembiraan, hiburan, dan pengayaan intelektual. Prinsip dasar yang mendasari *edutainment* adalah penyampaian konten pendidikan dengan cara yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga menjamin lingkungan belajar yang aman dan nyaman, menumbuhkan semangat yang tinggi untuk memperoleh pengetahuan di kalangan siswa.

Dibangun berdasarkan tiga asumsi mendasar, konsep *edutainment* terungkap ke dalam kerangka komprehensif yang ditentukan oleh empat elemen utama: *Edutainment* muncul sebagai serangkaian metode pedagogi yang secara strategis memisahkan proses belajar dan mengajar yang rumit untuk memperkuat kemandirian hasil Pendidikan; Inti dari *edutainment* terletak pada upaya terpadu untuk menciptakan suasana pembelajaran yang imersif dan menyenangkan, memastikan bahwa upaya pendidikan langsung menumbuhkan lingkungan yang kondusif bagi keterlibatan dan kesenangan; Prinsip dasar *edutainment* terjalin secara rumit untuk membentuk sistem pembelajaran yang dirancang dengan cermat. Sistem ini mencakup segalanya, memenuhi kebutuhan siswa, pendidik, proses pembelajaran itu sendiri, dan lingkungan pendidikan yang lebih luas. Intinya, *edutainment* memosisikan anak sebagai titik fokus dari pengalaman belajar dan sebagai subjek utama dari upaya Pendidikan; Berangkat dari paradigma pendidikan konvensional, konsep *edutainment* mentransformasi hakikat perjalanan pembelajaran. Tidak lagi terbatas pada tampilan yang mengintimidasi, proses pembelajaran mengambil bentuk humanistik, membina lingkungan pendidikan yang interaktif. Pergeseran ini, sebagaimana dikemukakan oleh Ulya Rahmanita pada tahun 2016, menjadi kunci utama pembelajaran yang efektif dan, oleh karena itu, menjadi landasan pencapaian keberhasilan akademik (Ulya Rahmanita, 2016)

Pada intinya, premis yang mendasari konsep *edutainment* menegaskan bahwa dengan mengenali gaya belajar seseorang dan terlibat dengan metodologi pembelajaran yang disesuaikan, pengalaman pendidikan melampaui hal-hal biasa, menjadi upaya yang menyenangkan dan bermanfaat. Pendekatan ini tidak hanya memberikan hasil yang optimal tetapi juga terus menerus mengobarkan motivasi intrinsik untuk belajar.

Media Gambar 3 Dimensi dalam Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran berperan sebagai sarana bagi pendidik dalam menyebarkan materi akademik secara cakup kepada peserta didik. Penggabungan media ke dalam praktik pedagogi memberikan banyak keuntungan, salah satunya adalah peningkatan tingkat pemahaman di kalangan siswa. Hal ini terutama terlihat ketika siswa diberikan interaksi langsung dengan objek yang menjadi inti materi pembelajaran.

Dalam bidang pendidikan, istilah 'tiga dimensi' menunjukkan konfigurasi struktural suatu entitas yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi yang dapat dilihat, sehingga menjadikannya dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Lebih jauh lagi, entitas tiga dimensi mewujudkan atribut volume dan, secara luas, menempati koordinat spasial yang berbeda. Representasi entitas tiga dimensi ini melalui media visual memiliki potensi untuk membuka dan memupuk kemampuan belajar terpendam dalam diri siswa.

Integrasi media pembelajaran tiga dimensi dalam lanskap pedagogi muncul sebagai jalan yang baik untuk mempercepat penyampaian informasi kepada peserta didik, sehingga memperkaya pemahaman mereka tentang konsep-konsep rumit yang dikemas dalam teks akademis. Penerapan strategis animasi tiga dimensi sebagai alat pendidikan siap untuk memberikan pengalaman belajar dengan signifikansi, interaktivitas, dan tingkat pemahaman yang tinggi. Namun, keefektifan media tiga dimensi bergantung pada ketelitian dalam menyusun desain yang tidak hanya jelas namun juga selaras dengan konten pendidikan, sehingga memastikan keselarasan dengan kurikulum yang ditentukan. Dengan demikian, pendidik dipercayakan dengan tugas penting untuk menyelaraskan media tersebut dengan materi pendidikan, sehingga memperkuat hubungan simbiosis antara media pembelajaran tiga dimensi dan tujuan kurikulum. (Yuningsih et al., 2018).

Diketahui bahwa lingkungan belajar 3 dimensi dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran 3 dimensi ini dapat representasi visual terhadap suatu objek kepada siswa, sehingga memudahkan siswa dalam mengkomunikasikan informasi tentang objek yang dipelajarinya. Media pembelajaran 3 dimensi perlu dikembangkan dalam pembelajaran (Robby Irkham Abdi, Mucharomah Sartika Ami, 2019).

Konten Pembelajaran

Konten dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan informasi yang tersedia melalui media dan produk elektronik. Konten disampaikan secara langsung dan secara tidak langsung melalui sebuah media. Konten adalah informasi yang tersedia pada sebuah media dihasilkan dari hasil pemikiran manusia dan pengamatan dalam bentuk keterampilan, pengetahuan secara lisan maupun tertulis. konten pembelajaran berkaitan dengan objek pembelajaran (Priantiwi & Abdurrahman, 2023).

Dalam memberikan pembelajaran dibutuhkan konten pembelajaran yang menarik agar siswa mudah memahami materi yang akan disampaikan oleh guru. Pemahaman dan kemampuan guru sangat menentukan kualitas konten pembelajaran yang akan disampaikan, Sistem pendidikan harus berinovasi dalam memberikan pembelajaran kepada siswa berupa interaktif, menarik, fleksibel, dan menyenangkan (Saputra et al., 2023).

Layanan konten berfungsi sebagai dukungan instrumental bagi individu atau kelompok yang bertujuan untuk memperoleh keterampilan atau kompetensi tertentu melalui upaya pembelajaran terstruktur. Kemahiran yang diperoleh mencakup unit konten terpisah, yang mencakup pengetahuan faktual, asimilasi informasi, pemahaman konseptual, keahlian prosedural, pemahaman hukum dan peraturan, internalisasi nilai, ketajaman persepsi, respons emosional, pengembangan sikap, dan adaptasi perilaku konsekuensial. Intinya, pengelolaan konten muncul sebagai layanan fasilitatif, memberdayakan individu untuk menumbuhkan keterampilan dan kemampuan yang ditargetkan melalui kegiatan pembelajaran yang memiliki tujuan (Nainggolan et al., 2021).

Dalam lanskap pendidikan, kurikulum berfungsi sebagai gudang dari apa yang diasimilasikan oleh siswa. Isi di dalamnya saling terkait erat dengan kerangka kurikulum yang lebih luas dan materi pembelajaran tertentu. Dalam pendekatan responsif terhadap beragam gaya belajar dan potensi kecacatan siswa, pendidik dengan cermat menyesuaikan kurikulum dan materi pembelajaran terkait. Penyesuaian khusus ini memastikan keselarasan dengan keadaan dan bakat unik peserta didik, sehingga mendorong pengalaman pendidikan yang inklusif dan efektif (Ayu Sri Wahyuni, 2022).

Kurikulum Merdeka memiliki konsep "Merdeka Belajar" yang berbeda dengan Kurikulum 2013. Kurikulum merdeka memberikan kebebasan kepada setiap sekolah, guru dan siswa untuk bebas berinovasi, belajar mandiri dan kreatif. Kebebasan ini dimulai dari guru untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan. Pada Kurikulum Merdeka tidak ada tuntutan bagi siswa untuk mendapat nilai ketuntasan minimal, tetapi menekankan belajar yang berkualitas demi terwujudnya siswa berkualitas, berkarakter profil pelajar pancasila, memiliki kompetensi sebagai sumber daya manusia Indonesia siap menghadapi tantangan global (Septiana, 2023).

4. KESIMPULAN

Pembelajaran *edutainment* adalah pembelajaran yang menyenangkan. Di mana pembelajaran ini dirancang agar pendidikan dan keselarasan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Agar peserta didik tidak jenuh ketika pembelajaran berlangsung. Guru di MI Darul Ulum merancang kegiatan pembelajaran agar belajar siswa lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan materi desain 3 dimensi berbahan dasar sampah yang dapat didaur ulang. Fasilitas permainan edukatif berbahan sampah di MI Darul Ulum dilengkapi dengan metode yang tepat untuk mengoptimalkan belajar siswa khususnya pada kecerdasan kognitifnya. Namun peneliti masih mempunyai banyak kekurangan. Dalam hal ini dapat menjadi tingkat perkembangan baru bagi penelitian selanjutnya untuk merujuk pada hasil penelitian.

REFERENSI

- Ayu Sri Wahyuni. (2022). Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 118–126. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.562>
- Aziezah, R. K. (2022). Penggunaan Media Gambar Seri sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2),

- 94–100. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.56>
- Baharun, H., Zamroni, Z., Amir, A., & Saleha, L. (2020). Pengelolaan Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1382–1395. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.763>
- Djuniadi, D. F. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia . *Of Sece*, 75–84.
- Fathoni, T. (2020). *Pengembangan Pendidikan Dan Sosial Pemuda melalui Majelis Dzikir dan Solawat (MDS)*.
- Lestari, M. W., Rahmadhani, I. N., Huda, M., & Na, H. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis Literasi dan Numerasi di SDN 3 Krakitan*. 3, 88–97. <https://doi.org/10.56972/jikm.v3i1.88>
- Masrurroh, D. (2023). Service Quality Control dalam Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab di Excellent Languange. *Aafiyah : Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(2), 73–83. <https://edujavare.com/index.php/Aafiyah/article/view/10/102>
- Mitasari, R. N. (2018). Model Pembelajaran Edutainment dalam Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1), 41–49.
- Mulyadi, R., Ruhiat, Y., Sultan, U., Tirtayasa, A., Serang, K., & Indonesia, P. B. (2022). *Pengembangan Konten Materi Shalat Pada Siswa Sekolah Dasar Dengan Prezi Video*. 7(1). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).9490](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).9490)
- Muttaqiin, A., Putri, R. E., Sari, M. P., & Oktaviani, R. (2019). Urgensi Buku Digital pada Konten IPA Terpadu. *Jurnal SEMESTA Pendidikan IPA*, 2(1), 37–40.
- Nainggolan, Y. A., Afrianto, D., Fachrowi, W. M. A., & Saputra, R. (2021). Efektifitas Metode Konten Pembelajaran Terhadap. *Kumpulan Karya Tulis Ilmiah Tingkat Nasional 2021 Institut Teknologi Telkom Surabaya*, 2(1), 85–98.
- Prabowo, D. M. (2019). Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi dalam Pembelajaran Ipa Materi Ekosistem Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 234–242. <https://doi.org/10.15294/jlj.v6i4.17008>
- Priantiwi, T. N., & Abdurrahman, M. (2023). Analisis Konten Pembelajaran Bahasa Arab Pada Media Tiktok. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1365–1371. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1502>
- Rahayu, fathor rozi dan siti. (2022). *A n a z h i m. Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 4, 505–516.
- Robby Irkham Abdi, mucharommah sartika ami, anggung wulandari. (2019). Media 3 Dimensi Materi Polinasi dan Fertilisasi Tumbuhan Berbiji. *Journal of Education and Management Stydies*, 2(1), 3–7.
- Safitri, F. E. (2021). *Pengembangan Media Berbasis Hologram 3D Dalam Pembelajaran Tanaman Kelapa (Pengembangan Media Berbasis Hologram 3D Dalam Pembelajaran)*. 5.
- Saputra, E. P., Setiawati, E. E., Widiyanto, K., & ... (2023). Pelatihan Pemanfaatan Efek Animasi PowerPoint Sebagai Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada TPQ Nurul Jihad. *Jurnal Abdimas BSI ...*, 6(2), 239–246.
- Saripudin, A., & Faujiah, I. Y. (2018). *Strategi Edutainment dalam Pembelajaran di PAUD (Studi Kasus Pada TK di Kota Cirebon)*. 4(1), 129–149.
- Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips dalam Pembelajaran Ipas Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54.
- Shodiqin, R. (2016). *Jurnal Al-Maqoyis Vol . IV edisi I Januari-Juni 2016*. IV, 36–52.
- Ulya Rahmanita, K. (2016). *Model Pembelajaran Edutainment dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini*. 1–23.
- Utami, Y. S. (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 104–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.607>
- Yelvita, F. S. (2022). pengembangan Media Gambar dengan Pendekatan Kontekstual pada PELAJARAN TEMATIK SEKOLAH DASAR. *JOEAL*, 5(8.5.2017), 2003–2005.
- Yuningsih, F., Hadi, A., & Huda, A. (2018). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Menginstalasi Pc. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 2(2). <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v2i2.4069>

